

IN THE U.S. PATENT AND TRADEMARK OFFICE

CLAIM TO PRIORITY

September 29, 2003

Applicant(s) herewith claim(s) the benefit of the priority filing date of the following application(s) for the above-entitled U.S. application under the provisions of 35 U.S.C. § 119 and 37 C.F.R. § 1.55:

Certified copy(ies) of the above-noted application(s)
is(are) attached hereto.

YOUNG & THOMPSON

Benoit Castel, Reg. No. 35,041

BC/ia

Attachment(s): 1 Certified Copy(ies)

日 本 国 特 許 庁
JAPAN PATENT OFFICE

別紙添付の書類に記載されている事項は下記の出願書類に記載されている事項と同一であることを証明する。

This is to certify that the annexed is a true copy of the following application as filed with this Office.

出 願 年 月 日 2 0 0 2 年 9 月 2 7 日
Date of Application:

出 願 番 号 特 願 2 0 0 2 - 2 8 2 7 0 1
Application Number:

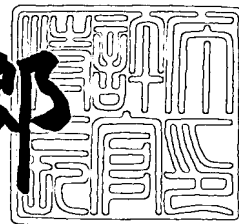
[ST. 10/C] : [J P 2 0 0 2 - 2 8 2 7 0 1]

出 願 人 日 本 電 気 株 式 有 限 公 司
Applicant(s):

2 0 0 3 年 7 月 9 日

特許庁長官
Commissioner,
Japan Patent Office

太田信一郎



出証番号 出証特 2 0 0 3 - 3 0 5 5 3 3 0

【書類名】 特許願

【整理番号】 64002014

【提出日】 平成14年 9月27日

【あて先】 特許庁長官 殿

【国際特許分類】 G06F 17/60

【発明者】

 【住所又は居所】 東京都港区芝五丁目 7 番 1 号 日本電気株式会社内

 【氏名】 木之下 晴彦

【特許出願人】

 【識別番号】 000004237

 【氏名又は名称】 日本電気株式会社

【代理人】

 【識別番号】 100103090

 【弁理士】

 【氏名又は名称】 岩壁 冬樹

 【電話番号】 03-3811-3561

【選任した代理人】

 【識別番号】 100114720

 【弁理士】

 【氏名又は名称】 須藤 浩

 【電話番号】 03-3811-3561

【手数料の表示】

 【予納台帳番号】 050496

 【納付金額】 21,000円

【提出物件の目録】

 【物件名】 明細書 1

 【物件名】 図面 1

 【物件名】 要約書 1

 【包括委任状番号】 0102926

【プルーフの要否】 要

【書類名】 明細書

【発明の名称】 イベント情報配信方法、及びイベント情報配信プログラム

【特許請求の範囲】

【請求項 1】 イベント会場でのイベントを示すイベント情報を、前記イベント会場とは異なる所定の施設に設置されているイベント情報利用者端末に向けて配信するイベント情報配信方法であって、

イベント情報利用者端末からのイベント情報の配信希望を示す配信希望情報を受信し、

受信した配信希望情報にもとづいて、イベント情報の配信先を登録し、
前記イベント会場でのイベントのイベント情報を受信し、登録されている配信先のイベント情報利用者端末に向けて通信ネットワークを介して送信する
イベント情報配信方法。

【請求項 2】 開催予定のイベントと、当該イベントのイベント情報の配信希望が行われた各イベント情報利用者端末とを対応付けして記憶しておくことで、
イベント情報の配信先を登録する

請求項 1 記載のイベント情報配信方法。

【請求項 3】 受信したイベント情報を、登録されている配信先にリアルタイムで送信する

請求項 1 または請求項 2 記載のイベント情報配信方法。

【請求項 4】 受信したイベント情報を、登録されている複数の配信先にそれぞれ送信する

請求項 1 から請求項 3 のうちいずれか 1 項に記載のイベント情報配信方法。

【請求項 5】 イベント情報利用者端末は、ゲームセンタ、カラオケ店、または映画館のうちの少なくとも 1 つに設置される

請求項 1 から請求項 4 のうちいずれか 1 項に記載のイベント情報配信方法。

【請求項 6】 イベント情報は、コンサート、舞台演劇、または講演会を示す情報である

請求項 1 から請求項 5 のうちいずれか 1 項に記載のイベント情報配信方法。

【請求項 7】 イベント会場でのイベントを示すイベント情報を、前記イベン

ト会場とは異なる所定の施設に設置されているイベント情報利用者端末に向けて配信させるためのイベント情報配信プログラムであって、

コンピュータに、

イベント情報利用者端末からのイベント情報の配信希望を示す配信希望情報を受信する処理と、

受信した配信希望情報にもとづいて、イベント情報の配信先を登録する処理と

前記イベント会場でのイベントのイベント情報を受信し、登録されている配信先のイベント情報利用者端末に向けて通信ネットワークを介して送信する処理とを

実行させるイベント情報配信プログラム。

【請求項 8】 開催予定のイベントと、当該イベントのイベント情報の配信希望が行われた各イベント情報利用者端末とを対応付けして記憶させることで、イベント情報の配信先を登録する処理を実行させる

請求項 7 記載のイベント情報配信プログラム。

【請求項 9】 受信したイベント情報を、登録されている配信先にリアルタイムで送信する処理を実行させる

請求項 7 または請求項 8 記載のイベント情報配信プログラム。

【請求項 10】 受信したイベント情報を、登録されている複数の配信先にそれぞれ送信する処理を実行させる

請求項 7 から請求項 9 のうちいずれか 1 項に記載のイベント情報配信プログラム。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】

本発明は、イベント会場でのイベントを示すイベント情報を、イベント会場とは異なる所定の施設に向けて配信するイベント情報配信方法、およびイベント情報を所定の施設に向けて配信するための処理をコンピュータに実行させるためのプログラムに関する。

【0002】**【従来の技術】**

近年、コンサート会場で開催されるコンサートなどの各種のイベントの映像や音声を、インターネットなどの通信ネットワークを介して不特定多数のユーザに配信するシステムが提案されている（例えば、特許文献1参照。）。

【0003】**【特許文献1】**

特開 2001-204003号公報

【0004】**【発明が解決しようとする課題】**

ところが、上記のシステムでは、一般ユーザが所有するパーソナルコンピュータでイベントが鑑賞されるので、表示サイズの小さい表示装置にイベントの様子が表示されることが多く、またイベントが各個人で鑑賞されることになることもあり、実際のイベント会場での臨場感を得ることは困難である。

【0005】

一方、例えば映画館やカラオケ店などには、比較的大きい表示サイズの表示装置や、複数人で鑑賞することができる環境が整っている。このような既存の施設を利用して、イベントを放映するようにすれば、実際のイベント会場により近い臨場感を得ることができると考えられる。しかし、映画館やカラオケ店などで単にイベント情報を受信して放映するだけでは、イベント情報の提供側の利益を確保することが困難なため、イベント情報を有効活用していることにはならないという課題があった。

【0006】

また、映画館やカラオケ店などは、顧客の利用度が低下する曜日や時間帯がある場合が多い。顧客の利用度が低く、採算がとれないような時間帯などは、映像や音声の出力などを行うための施設が有効に利用されていないという課題があった。

【0007】

本発明は上述した問題を解消し、イベント情報の配信を希望する映画館やカラ

オケ店などの施設にイベント情報を配信し、イベント会場とは異なる既存の施設でイベントの様子を放映することで、臨場感のあるイベントの放映を実現し、既存の施設の有効利用を図るとともに、開催されているイベントを有効活用することができるようにすることを目的とする。

【0008】

【課題を解決するための手段】

上記の問題を解決するために、本発明のイベント情報配信方法は、イベント会場でのイベントを示すイベント情報を、イベント会場とは異なる所定の施設（例えば、カラオケ店、映画館、ゲームセンタ）に設置されているイベント情報利用者端末（例えばイベント情報利用者端末40）に向けて配信するイベント情報配信方法であって、イベント情報利用者端末からのイベント情報の配信希望を示す配信希望情報を受信し（例えばステップS103）、受信した配信希望情報にもとづいて、イベント情報の配信先を登録し（例えばステップS104）、イベント会場でのイベントのイベント情報を受信し、登録されている配信先のイベント情報利用者端末に向けて通信ネットワークを介して送信する（例えばステップS203）ものである。

【0009】

上記の構成としたことで、イベント情報の配信希望に応じてイベント情報を配信し、イベント会場とは異なる所定の施設でイベントの様子が放映されるようにすることができ、臨場感のあるイベント放映を実現することができる。また、既存施設を有効利用することができ、さらには開催されているイベントを有効活用することができるようになる。

【0010】

開催予定のイベントと、当該イベントのイベント情報の配信希望が行われた各イベント情報利用者端末とを対応付けして記憶しておくことで、イベント情報の配信先を登録する構成とされていてもよい。

【0011】

上記の構成としたことで、イベント情報の配信先を確実に特定することができるようになる。よって、配信先を把握しておくことができ、的確に課金すること

ができるようになる。

【 0 0 1 2 】

受信したイベント情報を、登録されている配信先にリアルタイムで送信するように構成されていてもよい。

【 0 0 1 3 】

上記の構成としたことで、イベント会場の様子を配信先にてリアルタイムで放映することができ、所定の施設のイベント会場との同時性を確保することができるようになる。

【 0 0 1 4 】

受信したイベント情報を、登録されている複数の配信先にそれぞれ送信するように構成されていてもよい。

【 0 0 1 5 】

上記の構成としたことで、イベント情報の配信を希望する配信先が複数存在していても、複数の配信先に対してそれぞれイベント情報を提供することができる。

【 0 0 1 6 】

イベント情報利用者端末は、例えば、ゲームセンタ、カラオケ店、または映画館のうちの少なくとも 1 つに設置される構成とされる。

【 0 0 1 7 】

上記の構成としたことで、ゲームセンタ、カラオケ店、または映画館にて、新たな営業の形態をとることができるようになる。

【 0 0 1 8 】

イベント情報は、例えば、コンサート、舞台演劇、または講演会を示す情報であるものとされる。

【 0 0 1 9 】

上記の構成としたことで、コンサート、舞台演劇、または講演会の様子が、イベント会場とは異なる場所で放映されるようにすることができ、イベントを有効活用することができるようになる。

【 0 0 2 0 】

また、本発明のイベント情報配信プログラムは、イベント会場でのイベントを示すイベント情報を、イベント会場とは異なる所定の施設に設置されているイベント情報利用者端末に向けて配信させるためのイベント情報配信プログラムであって、コンピュータに、イベント情報利用者端末からのイベント情報の配信希望を示す配信希望情報を受信する処理と、受信した配信希望情報にもとづいて、イベント情報の配信先を登録する処理と、イベント会場でのイベントのイベント情報を受信し、登録されている配信先のイベント情報利用者端末に向けて通信ネットワークを介して送信する処理とを実行させるものである。

【0021】

上記の構成としたことで、イベント情報の配信希望に応じてイベント情報を配信させ、イベント会場とは異なる所定の施設でイベントの様子が放映されるようにすることができ、臨場感のあるイベント放映を実現させることができる。また、既存施設を有効利用させることができ、さらには開催されているイベントを有効活用させることができるようになる。

【0022】

開催予定のイベントと、当該イベントのイベント情報の配信希望が行われた各イベント情報利用者端末とを対応付けして記憶させることで、イベント情報の配信先を登録する処理を実行させる構成とされていてもよい。

【0023】

上記の構成としたことで、イベント情報の配信先を確実に特定させることができるようになる。

【0024】

受信したイベント情報を、登録されている配信先にリアルタイムで送信する処理を実行させるように構成されていてもよい。

【0025】

上記の構成としたことで、イベント会場の様子を配信先にてリアルタイムで放映させることができ、所定の施設のイベント会場との同時性を確保させることができるようになる。

【0026】

受信したイベント情報を、登録されている複数の配信先にそれぞれ送信する処理を実行させるように構成されていてもよい。

【0027】

上記の構成としたことで、イベント情報の配信を希望する配信先が複数存在していても、複数の配信先に対してそれぞれイベント情報を提供させることができる。

【0028】

【発明の実施の形態】

以下、本発明の一実施の形態について図面を参照して説明する。

図1は、本発明のイベント情報配信方法を実現するためのイベント情報配信システム10の構成例を示すブロック図である。イベント情報配信システム10は、イベント情報配信サーバ20と、イベント情報取得装置30と、イベント情報利用者端末40とを含む。イベント情報配信サーバ20と、イベント情報取得装置30と、イベント情報利用者端末40とは、それぞれインターネットなどの通信ネットワーク50に接続されている。なお、イベント情報利用者端末40として、図1では、ゲームセンタ内に設けられたゲームセンタ設置端末40aと、映画館内に設置された映画館設置端末40bと、カラオケ店内に設置されたカラオケ店設置端末40cとが例示されている。

【0029】

本例では、本システム10で配信されるイベント情報として、コンサート会場で開催されたコンサートの映像および音声を含むコンサート情報が用いられるものとする。コンサート情報は、例えば、デジタルビデオカメラなどを用いてコンサートの様子を撮影することによって、電子データとして撮影時に取り込まれた情報が該当する。

【0030】

イベント情報配信サーバ20は、例えばインターネットサーバなどの情報処理装置により構成され、本システム10を管理するシステム管理者によって管理される。イベント情報配信サーバ20は、WWW (World Wide Web) サーバとしての機能を有するとともに、各種の情報の登録や変更の受け付けな

どのサービスを提供するための Web サイトを含む Web ページの運営を行う機能を有している。

【 0 0 3 1 】

また、イベント情報配信サーバ 2 0 は、各イベント情報利用者端末 4 0 から取得した情報を含む各種の情報を格納するデータベース 2 1 を備えている。また、イベント情報配信サーバ 2 0 は、イベント情報取得装置 3 0 からのイベント情報を受信する機能や、各イベント情報利用者端末 4 0 に向けてイベント情報を配信する機能などの各種の機能を有する。

【 0 0 3 2 】

イベント情報取得装置 3 0 は、例えば 1 または 2 以上のデジタルビデオカメラや編集装置などによって構成され、イベント会場に設置される。イベント情報取得装置 3 0 は、イベント会場で開催されているイベントの様子を示す映像や音声を通信用ネットワーク 5 0 を介して送信する機能を有している。なお、イベント情報取得装置 3 0 は、例えばビデオカメラ 1 台で撮影された映像をそのまま送信するものであっても、複数のビデオカメラで撮影された各映像を適宜選択して送信するものであってもよい。

【 0 0 3 3 】

イベント情報利用者端末 4 0 は、例えばパーソナルコンピュータなどの情報処理装置によって構成される。イベント情報利用者端末 4 0 は、インターネットなどの通信用ネットワーク 5 0 への接続や、通信用ネットワーク 5 0 を利用した情報の送受などを行うことができる環境（ハードウェア、ソフトウェアなどにおける環境）を有している。

【 0 0 3 4 】

イベント情報利用者端末 4 0 は、イベント情報をイベント会場とは異なる所定の施設を用いて、イベントの映像や音声を一般公衆向けに放映する各種のイベント情報利用者によって管理される。イベント情報利用者は、自己の通常業務の遂行のために映像の表示や音声出力のための設備を有している業者であって、具体的には、例えばゲームセンタの管理者、映画館の管理者、カラオケ店の管理者などが該当する。

【0035】

次に、本例のイベント情報配信システム10の動作について図面を参照して説明する。

図2は、本例のイベント情報配信システム10における配信希望情報受付処理の一例を示すフローチャートである。

【0036】

ここでは、イベント情報配信サーバ20が、イベント情報利用者端末40としてのゲームセンタ設置端末40aを管理するゲームセンタGの管理者から、ゲームセンタGに設置されている表示装置（例えば、大型液晶表示装置）での放映を希望するイベントを示す配信希望情報を取得して、データベース21の格納情報に反映させる処理が実行される。なお、ゲームセンタGの管理者は、イベント情報配信サーバ20に対して、ゲームセンタ設置端末40aを用いて予めユーザ登録を行い、ユーザIDとパスワードを取得しているものとする。

【0037】

配信希望情報受付処理において、イベント情報配信サーバ20は、先ず、ゲームセンタ設置端末40aからのアクセス要求があると、ユーザIDとパスワードの入力を要求する。なお、アクセス要求は、例えば、イベント情報配信サーバ20のURL (Uniform Resource Locator) を指定することによってなされる。そして、イベント情報配信サーバ20は、要求に応じて入力されたユーザIDとパスワードによって認証すると、ゲームセンタ設置端末40aからのアクセスを許容する。ゲームセンタ設置端末40aは、アクセスが許容されると、ゲームセンタGの管理者の操作に応じて、イベント情報配信サーバ20に対して、配信希望情報の入力画面の取得を要求する。

【0038】

イベント情報配信サーバ20は、ゲームセンタ設置端末40aからの配信希望情報入力画面の取得要求があると（ステップS101）、配信希望情報入力画面を表示させるための配信希望情報入力画面情報を、通信ネットワーク50を介してゲームセンタ設置端末40aに向けて送信する（ステップS102）。

【0039】

配信希望情報入力画面情報を取得すると、ゲームセンタ設置端末 40 a は、配信希望情報入力画面情報に基づく配信希望情報入力画面を自己が備える表示装置（例えば液晶表示装置）に表示する。

【0040】

図 3 は、配信希望情報入力画面の一例を示す説明図である。図 3 に示すように、配信希望情報入力画面には、配信希望情報の入力を行うゲームセンタ G の名称を表示する表示領域 61 と、配信希望のイベントを特定するための情報（例えば、イベントの名称、各イベントに割り当てられたイベントコードなど）を入力する入力領域 62 と、配信予定の今後開催される各イベントを表示する表示領域 63 とが設けられている。

【0041】

配信希望情報入力画面が表示されると、ゲームセンタ G の管理者は、表示領域 63 に表示されている各イベントの中から配信を希望するイベントを選択し、ゲームセンタ設置端末 40 a が備える入力装置（例えば、キーボード、マウス）を用いて、入力領域 62 に配信希望のイベントを特定するための情報を入力する。ゲームセンタ設置端末 40 a は、配信希望情報の入力を終えた管理者からの指示に従って、入力された配信希望情報を、通信ネットワーク 50 を介してイベント情報配信サーバ 20 に向けて送信する。

【0042】

配信希望情報を受信すると（ステップ S103）、イベント情報配信サーバ 20 は、受信した配信希望情報にもとづいて、ゲームセンタ設置端末 40 a に配信するイベント情報を登録するために、データベース 21 に格納されている後述する配信先登録情報の内容を更新する（ステップ S104）。配信先登録情報が更新されると、ここでの配信希望情報受付処理が終了する。

【0043】

なお、本例では、イベント情報配信サーバ 20 は、上記の配信希望情報受付処理によって、各イベント情報利用者端末 40 からの配信希望情報を受信する度に配信先登録情報を更新していく。

【0044】

図4は、データベース21に格納される配信先登録情報の例を示す説明図である。配信先登録情報は、図4に示すように、イベント情報の配信を予定しているイベントのイベント名を特定するための情報と、そのイベントのイベント情報を配信する各配信先を示す情報とが関連付けされた情報である。

【0045】

図4では、例えば、イベントXのイベント情報の配信先として、利用者A（例えばゲームセンタ設置端末40a）、利用者C（例えばカラオケ店設置端末40c）、利用者F、および利用者Hが設定されている。

【0046】

図5は、本例のイベント情報配信システム10におけるイベント情報配信処理の一例を示すフローチャートである。

【0047】

ここでは、イベント情報配信サーバ20が、イベントXを示すイベント情報を、ゲームセンタGに設置されているゲームセンタ設置端末40aとカラオケ店Kに設置されているカラオケ店設置端末40cとに配信する処理が実行される。

【0048】

イベント情報配信サーバ20は、イベントXが開催されるイベント会場に設置されているイベント情報取得装置30からのイベントXの様子を示すイベント情報を、イベントXが開始される前から通信ネットワーク50を介して受信状態としておく。

【0049】

イベント情報配信処理において、イベント情報配信サーバ20は、イベントXを示すイベント情報の配信開始時刻になると（ステップS201）、イベントXを示すイベント情報の配信先を設定する（ステップS202）。ステップS202では、例えば、配信先登録情報に登録されているイベントXに関連付けされているゲームセンタ設置端末40aとカラオケ店設置端末40cを、イベントXを示すイベント情報の配信先として設定する処理が実行される。具体的には、ゲームセンタ設置端末40aのアドレスとカラオケ店設置端末40cのアドレスを送信先アドレスに設定する処理が実行される。

【0050】

次いで、イベント情報配信サーバ20は、配信先として設定したゲームセンタ設置端末40aおよびカラオケ店設置端末40cに向けて、イベントXを示すイベント情報の配信を開始する（ステップS203）。

【0051】

ゲームセンタ設置端末40aは、イベントXを示すイベント情報の配信が開始されると、自己が備える表示装置にイベント情報にもとづく映像を表示するとともに、イベント情報にもとづく音声出力を実行する。よって、ゲームセンタGにてイベントXの映像および音声がリアルタイムで放映されることになる。

【0052】

また、カラオケ店設置端末40cは、イベントXを示すイベント情報の配信が開始されると、自己が備える表示装置（例えばカラオケ店の各部屋に設けられている表示装置）にイベント情報にもとづく映像を表示するとともに、イベント情報にもとづく音声出力を実行する。よって、カラオケ店KにてイベントXの映像および音声がリアルタイムで放映されることになる。

【0053】

そして、あらかじめ定められているイベントXの配信終了時刻になったときに（ステップS204）、イベント情報配信サーバ20は、イベントXを示すイベント情報の配信を終了する（ステップS205）。

【0054】

以上説明したように、イベント情報の配信を希望する放映設備を備える利用者に対して、イベント情報を配信する構成としたので、イベント会場とは異なる場所の所定の設備を用いてイベントの様子が放映されるようにすることができ、臨場感のある映像や音声を用いてイベントを放映することができる。従って、既存の設備を有効利用することができるとともに、イベント情報を有効に活用することができるようになる。

【0055】

また、上述したように、イベント情報の配信を希望する利用者に対して、イベント情報を配信する構成としたので、利用者にとっては、イベント情報にもとづ

くイベントの放映を行うことで、新たな営業形態をとることができるようになる。

【0056】

具体的には、例えば、利用者がゲームセンタである場合には、設置されているゲーム機器の稼働率が悪い曜日や時間帯に開催されているイベントの放映を希望するようにし、通常業務での顧客の利用度が低いときにイベントを放映するようにすればよい。その場合、例えば、ゲーム機器に備えられている大型の表示装置を用いてイベントを放映するようにすれば、既存の機器を利用して低コストでイベント放映のための設備を整えることができるようになる。

【0057】

また、例えば、利用者が映画館である場合には、映画を上映によるホールの稼働率が悪い曜日や時間帯、あるいはシネマコンプレックスにおける一部のホールを使用していない曜日や時間帯に開催されているイベントの放映を希望するようにし、ホールが開いているときにイベントを放映するようにすればよい。その場合、例えば、ホールに設置されているスクリーンや音響設備を用いてイベントを放映するようにすれば、既存の機器を利用して低コストでイベント放映のための設備を整えることができるようになる。

【0058】

さらに、例えば、利用者がカラオケ店である場合には、設置されている各カラオケ部屋の稼働率が悪い曜日や時間帯に開催されているイベントの放映を希望するようにし、通常業務での顧客の利用度が低いときにイベントを放映するようにすればよい。その場合、例えば、各カラオケ部屋に備えられている表示装置を用いてイベントを放映するようにすれば、既存の機器を利用して低コストでイベント放映のための設備を整えることができるようになる。

【0059】

上記のように構成することで、ゲームセンタ、映画館、カラオケ店における各カラオケ部屋それぞれの稼働率が、全体として高められることが期待できる。すなわち、ゲームセンタ、映画館、カラオケ店は、通常業務での顧客の利用度が低く、イベントを放映する時間帯に合わせて、放映するイベントの種類や内容を決

定するようにすれば、通常業務での顧客とは異なる世代や性別の顧客を獲得することができるようになるので、全体としての稼働率が高められることが期待できる。例えば、カラオケ店は、一般に、平日の昼間は稼働率が低いですが、その時間帯にカラオケ部屋の一部または全部で主婦層に人気のあるタレントの講演会をライブ放送することで、カラオケ部屋の稼働率を向上させることができると考えられる。

【 0 0 6 0 】

また、上述したように、配信先情報として、開催予定のイベントと、当該イベントのイベント情報の配信先のイベント情報利用者端末 4 0 とが対応付けされた情報を用いる構成としたことで、イベント情報の配信先を容易かつ確実に特定することができる。従って、どの配信先にどのイベント情報を配信したかをサーバ 2 0 側で把握しておくことができるようになり、各利用者に対する的確な課金を行うことができるようになる。このことにより、イベント情報が有効に活用されるようになる。

【 0 0 6 1 】

また、上述したように、イベント会場で開催されているイベントの様子を、配信先情報として登録されている配信先にリアルタイムで送信する構成とされているので、イベント会場の様子を配信先にてリアルタイムで放映することができ、所定の施設のイベント会場と配信先とで同時性を確保することができるようになる。なお、リアルタイムでなく、イベント情報配信サーバ 2 0 で一旦イベント情報を蓄積したあと、所定のタイミングで配信する構成としてもよい。

【 0 0 6 2 】

また、上述したように、イベント会場で開催されているイベントの様子を、配信先情報として登録されている複数の配信先にそれぞれ送信する構成としたので、イベント情報の配信を希望する配信先が複数存在していても、複数の配信先に対してそれぞれイベント情報を提供することができる。なお、配信先は複数であっても単数であってもよい。

【 0 0 6 3 】

なお、上述した実施の形態では、イベントとしてコンサートを例にあげていた

が、イベントは、舞台演劇、講演会など、どのような内容のものであってもよい。また、イベントは、観客を収容して開催されるものであっても、観客を入れずに本システムにて配信するイベント情報を取得するためだけのために開催されるものであってもよい。

【 0 0 6 4 】

また、上述した実施の形態では、カラオケ店や映画館などに設置された端末にイベント情報を配信する構成としていたが、例えば、イベント情報の配信を希望する個人が所有する携帯電話端末や、その個人が所有するパーソナルコンピュータに向けて、配信希望のあったイベントのイベント情報を配信する構成としてもよい。

【 0 0 6 5 】

また、上述した実施の形態では、イベント情報が通信ネットワーク 5.0 を介して送信される構成としているが、イベント情報が配信される際には、データ圧縮して通信負荷を軽減させたり、暗号化して情報の漏洩を防止したりすることが望ましい。また、イベント情報配信サーバ 2 0 がイベント情報を送信するときに、イベント情報配信サーバ 2 0 にて、送信先での利用態様に合致したフォーマットにイベント情報をフォーマット変換するようにしてもよい。

【 0 0 6 6 】

また、イベント情報の利用者に向けてイベント情報が配信される際には、例えばストリーミングと呼ばれる方式によってイベント情報が送信されるようにすればよい。この場合、イベント情報の利用者は、イベント情報の受信処理を行いながら、受信データにもとづく再生処理などを実行していくことになる。なお、イベント情報にもとづくイベントの放映がリアルタイムでなされる場合でなければ、イベント情報の利用者に向けて、一括してイベント情報が提供されるようにすればよい。この場合、イベント情報の利用者側でイベント情報を保存し、その保存データを用いてイベント情報を利用（例えばイベントの放映）するようにすればよい。

【 0 0 6 7 】

また、上述した各実施の形態では特に言及していないが、サーバ 2 0 が、一般

ユーザ向けに、ネットワーク上で、各施設で放映される予定のイベントの内容を公表するようにしてもよい。この場合、例えば、各イベント毎にイベント情報が配信される施設を紹介したり、各施設毎の番組表を公表したりすることによって行うようにすればよい。

【0 0 6 8】

また、上述した各実施の形態において、各施設での映像や音声を、イベント会場に送信する構成としてもよい。この場合、イベント会場と、イベント情報の配信先の一部または全部とで、双方向通信を行うようにすればよい。このように構成すれば、例えば、イベントとして講演会が開催されているときに、例えばゲームセンタで聴講しているユーザが、講演会の講師に対して質問をすることができるようになる。

【0 0 6 9】

また、上述した各実施の形態では特に言及していないが、イベント情報の利用者に対する課金処理は、どのようになされていてもよい。例えば、イベント情報を配信する毎に、所定金額をイベント情報の利用者に課金するようにすればよい。この場合、イベント情報を配信した利用者などを本システム 1 0 において管理し、本システム 1 0 のサーバ 2 0 が、イベント情報の利用者に対する課金金額を算出し、金融機関が運営するサーバに対して、例えばイベント情報の利用者の指定口座からシステム管理者の指定口座に所定金額の振り込みを指示する処理などの各種の処理を行うようにすればよい。

【0 0 7 0】

また、上述した各実施の形態では、配信希望情報によって配信を希望するイベントを指定する構成としていたが、配信希望情報にて配信を希望する時間帯（例えば通常業務での売上が低い時間帯）を指定する構成とし、そのような配信希望情報を受信したサーバ 2 0 が、配信希望情報が示す時間帯に配信することができるイベントのリストをイベント情報利用者端末 4 0 側に提示し、イベント情報利用者端末 4 0 側で配信を受けるイベントを選択するように構成してもよい。なお、上記のような配信希望情報を受信したサーバ 2 0 が、配信希望情報が示す時間帯に配信することができる各イベントのうちの 1 つを選択し、イベント情報利用

者端末40側に通知するようにしてもよい。

【0071】

また、上述した各実施の形態では、各種の情報を通信ネットワーク50を介して送受する構成としていたが、例えば配信希望情報などの各種情報の送受の一部または全部を、データを記憶させた記録媒体や、データを記入した用紙などを郵送することによって行うようにしてもよい。

【0072】

なお、上述した各実施の形態では特に説明していないが、イベント情報配信サーバ20は、上述した各処理を実行させるための制御プログラム（イベント情報配信プログラム）に従って動作している。この制御プログラムは、イベント情報配信サーバ20に、イベント情報利用者端末（例えばイベント情報利用者端末40）からのイベント情報の配信希望を示す配信希望情報を受信する処理と、受信した配信希望情報にもとづいて、イベント情報の配信先を登録する処理と、イベント会場でのイベントのイベント情報を受信し、登録されている配信先のイベント情報利用者端末に向けて通信ネットワークを介して送信する処理とを実行させるためのプログラムである。

【0073】

【発明の効果】

以上のように、本発明のイベント情報配信方法によれば、イベント会場でのイベントを示すイベント情報を、イベント会場とは異なる所定の施設に設置されているイベント情報利用者端末に向けて配信するイベント情報配信方法であって、イベント情報利用者端末からのイベント情報の配信希望を示す配信希望情報を受信し、受信した配信希望情報にもとづいて、イベント情報の配信先を登録し、イベント会場でのイベントのイベント情報を受信し、登録されている配信先のイベント情報利用者端末に向けて通信ネットワークを介して送信するものであるため、イベント情報の配信希望に応じてイベント情報を配信し、イベント会場とは異なる場所でイベントの様子が放映されるようにすることができ、イベントを有効活用することができるようになる。

【0074】

開催予定のイベントと、当該イベントのイベント情報の配信希望が行われた各イベント情報利用者端末とを対応付けして記憶しておくことで、イベント情報の配信先を登録する構成とされている場合には、イベント情報の配信先を確実に特定することができるようになる。

【0075】

受信したイベント情報を、登録されている配信先にリアルタイムで送信するように構成されている場合には、イベント会場の様子を配信先にてリアルタイムで放映することができ、所定の施設のイベント会場との同時性を確保することができるようになる。

【0076】

受信したイベント情報を、登録されている複数の配信先にそれぞれ送信するように構成されている場合には、イベント情報の配信を希望する配信先が複数存在していても、複数の配信先に対してそれぞれイベント情報を提供することができる。

【0077】

イベント情報利用者端末が、ゲームセンタ、カラオケ店、または映画館のうちの少なくとも1つに設置される構成とされている場合には、ゲームセンタ、カラオケ店、または映画館にて、新たな営業の形態をとることができるようになる。

【0078】

イベント情報が、コンサート、舞台演劇、または講演会を示す情報であるものとされている場合には、コンサート、舞台演劇、または講演会の様子が、イベント会場とは異なる場所で放映されるようにすることができ、イベントを有効活用することができるようになる。

【0079】

また、本発明のイベント情報配信プログラムによれば、イベント会場でのイベントを示すイベント情報を、イベント会場とは異なる所定の施設に設置されているイベント情報利用者端末に向けて配信させるためのイベント情報配信プログラムであって、コンピュータに、イベント情報利用者端末からのイベント情報の配信希望を示す配信希望情報を受信する処理と、受信した配信希望情報にもとづい

て、イベント情報の配信先を登録する処理と、イベント会場でのイベントのイベント情報を受信し、登録されている配信先のイベント情報利用者端末に向けて通信ネットワークを介して送信する処理とを実行させるものであるため、イベント情報の配信希望に応じてイベント情報を配信させ、イベント会場とは異なる場所でイベントの様子が放映されるようにすることができ、イベントを有効活用させることができるようになる。

【0080】

開催予定のイベントと、当該イベントのイベント情報の配信希望が行われた各イベント情報利用者端末とを対応付けして記憶させることで、イベント情報の配信先を登録する処理を実行させる構成とされている場合には、イベント情報の配信先を確実に特定させることができるようになる。

【0081】

受信したイベント情報を、登録されている配信先にリアルタイムで送信する処理を実行させるように構成されている場合には、イベント会場の様子を配信先にリアルタイムで放映させることができ、所定の施設のイベント会場との同時性を確保させることができるようになる。

【0082】

受信したイベント情報を、登録されている複数の配信先にそれぞれ送信する処理を実行させるように構成されている場合には、イベント情報の配信を希望する配信先が複数存在していても、複数の配信先に対してそれぞれイベント情報を提供させることができる。

【図面の簡単な説明】

【図1】 イベント情報配信システムの構成の例を示すブロック図である。

【図2】 配信希望情報受付処理の例を示すフローチャートである。

【図3】 配信希望情報入力画面の例を示す説明図である。

【図4】 配信先情報の一例を示す説明図である。

【図5】 イベント情報配信処理の例を示すフローチャートである。

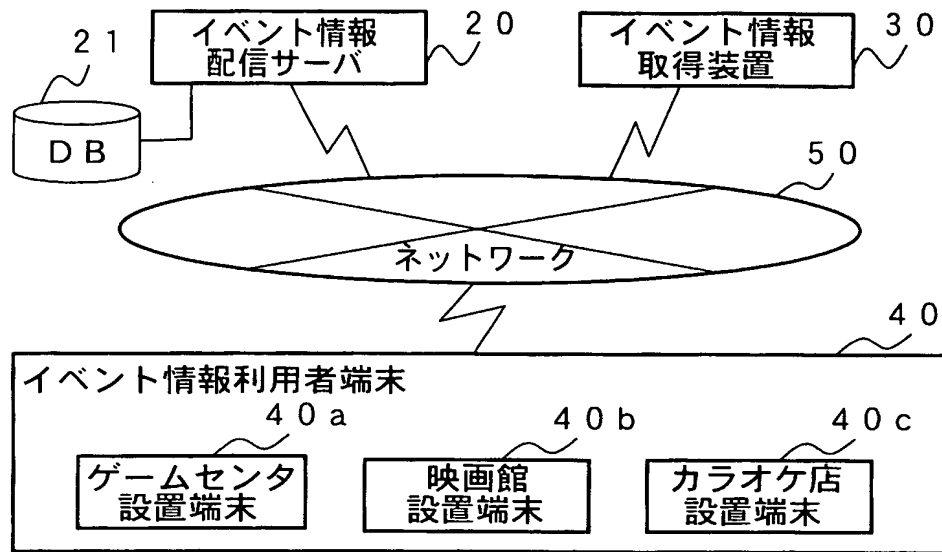
【符号の説明】

10 イベント情報配信システム

- 2 0 イベント情報配信サーバ
- 2 1 データベース
- 3 0 イベント情報取得装置
- 4 0 イベント情報利用者端末
- 4 0 a ゲームセンタ設置端末
- 4 0 b 映画館設置端末
- 4 0 c カラオケ店設置端末
- 5 0 通信ネットワーク

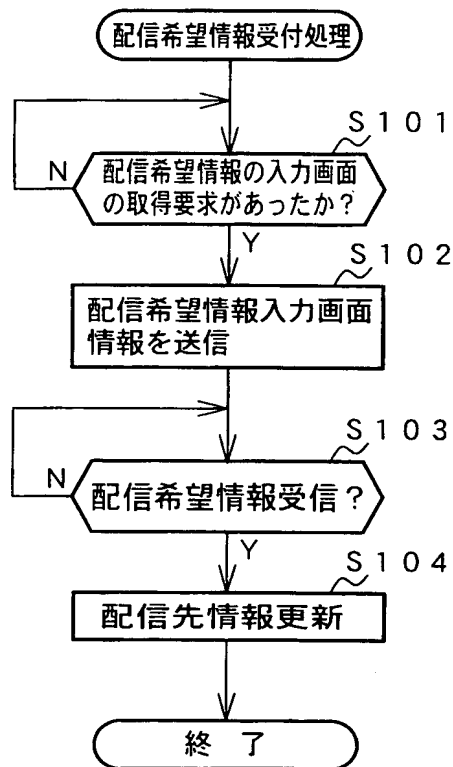
【書類名】 図面

【図 1】



10: イベント情報配信システム

【図 2】



【図 3】

配信希望情報入力画面

〇〇ゲームセンタ 〜 61

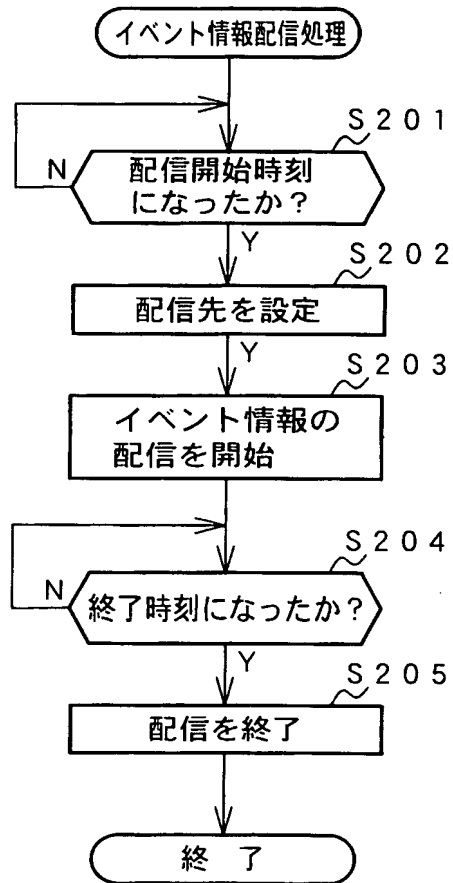
配信希望イベント 62

配信予定イベント	配信予定日時
〇〇コンサート	2002/10/01/18時~20時
××コンサート	2002/10/02/18時~20時
〇△講演会	2002/10/03/13時~15時
△〇劇団の演劇	2002/10/03/17時~19時
〇×サーカス	2002/10/01/14時~16時
⋮	⋮

【図 4】

イベント名	配 信 先
イベントX	利用者A, 利用者C, 利用者F, 利用者H
イベントY	利用者B, 利用者F, 利用者J, 利用者L
イベントZ	利用者A, 利用者B, 利用者G
⋮	⋮

【図 5】



【書類名】 要約書

【要約】

【課題】 臨場感のある既存の施設でのイベントの放映を実現し、既存の施設の有効利用を図るとともに、開催されているイベントを有効活用する。

【解決手段】 イベント情報配信処理において、イベント情報配信サーバは、イベント X を示すイベント情報の配信開始時刻になると、イベント X を示すイベント情報の配信先を設定し、その配信先であるゲームセンタ設置端末などに向けて、イベント X を示すイベント情報の配信を開始する。すると、ゲームセンタにてイベント X の映像および音声がリアルタイムで放映される。そして、あらかじめ定められているイベント X の配信終了時刻になったときに、イベント X を示すイベント情報の配信を終了する。よって、臨場感のあるイベントの放映が実現でき、既存施設の有効利用を図ることができ、開催イベントを有効活用できる。

【選択図】 図 5

特願 2 0 0 2 - 2 8 2 7 0 1

出 願 人 履 歴 情 報

識別番号

[0 0 0 0 0 4 2 3 7]

1. 変更年月日

1 9 9 0 年 8 月 2 9 日

[変更理由]

新規登録

住 所

東京都港区芝五丁目 7 番 1 号

氏 名

日本電気株式会社